



N. 51 € 3,50 BATMAN

GRANT MORRISON

DAVID FINCH



PLANETA DEAGOSTINI®



BATMAN

Italia: Direttore: Erneste Buzzolene Indirizzo: Il Trav. Galilea Galilei 19, 80029 Arzano (Na)

Batman n.51.

Publicazione mensile di Editorial Planeta
D*Agastini, S.A. Diagonal, 662-664.
7° D, 08034 Barcelana.
Copyright © 2010 DC Comics. All Right
Reserved. All characters, their dietindive
likenesses and related indica featured
in this publication are trademarks of
DC Comics. The stories, characters and
incidents featured in this publication are
entirely fictional. DC Comics, a Warness
Bros. Entertainment Company.

Originally published in the U.S. by DC Comics as *Balman: The Return* (Jan. 2011). Original U.S. editor Mike Marts.

Traduzione: Michele Foschini

Stampato in Spagna da: Gayban (B-11523-2007) Distribuzione esclusiva per le edicole

m-dis Distribuzione Media, S.p.A., via A. Rizzoli 2, 20132 Milano. Tel: 02 25821; telefax: 02 2582520. e.mail: info@m-dis.ti

Distribuzione per circuito librario: Gruppo Alastor, Il Trav. Galileo Galieli 19, Arzano

Trav. Galileo Galieli 19, Arzano Tel: 081 7314770; e.mail: info@alastor.sm (X-11) (1121)(10003926)

È vietata la riproduzione e la trasmission dei contenuti, totale o parziale, in agni genere e linguaggio senza il previo consenso scritto dell'editore. Le infrazion verrano perseguitate ai sensi di lagge.

www.planetadeagostinicomics.lt

PRECEDENTEMENTE SU BATMAN

Dopo aver vagato lungo il flusso temporale, scoprendo vari e intriganti misteri che riguardano da vicino la sua famiglia – e anche la sua città, Gotham City – Bruce Wayne è riuscito a tornare nel presente. Sotto le mentite spoglie di Insider (condizione che gli ha consentito di muoversi con una certa libertà) ha potuto prendere atto dei numerosi cambiamenti verificatisi in sua assenza e che hanno riguardato il ruolo dei suoi collaboratori più stretti. Una volta raccolte tutte le informazioni, Bruce si appresta ora a prendere importanti decisioni su come affrontare questo cambiamento dello status quo della batfamiglia, alla luce dei suoi ambiziosi piani futuri...



... su Detective Comics #637, Louise Simonson e Jim Fern portarono a conclusione la saga del ragazzo con il potere di alterare la realtà. Buona parte di quella storia si svolse all'interno dell'Arkham Asylum, il famigerato ospedale psichiatrico che, curiosamente, rappresentò anche il punto di partenza per la seconda miniserie dedicata a Tim Drake. In quell'occasione, il terzo Robin non si mise a viaggiare per il mondo (come ha fatto di recente, andando alla ricerca dello scomparso Bruce Wayne) ma rimase a Gotham City per fare fronte al peggior nemico del suo mentore: il Principe Pagliaccio del Crimine, meglio conosciuto come... il Joker!



su Superman numero 53, di J. Michael Straczynski e Eddy Barrows, l'Uomo d'Acciaio arriva nell'Illinois, dove lo attende a braccia aperte un ragazzo che vede nel nostro eroe la soluzione a tutti i suoi gravi problemi familiari.

Contiene i numeri originali: BATMAN: THE RETURN (Jan. 2011)

Se desideri avere ulteriori informazioni sui fumetti di Planeta DeAgostini o fare delle domande alla redazione, cerca sul sitio web: www.planetadeagostinicomics.it

Aspettiamo le vostre lettere, commenti, opinioni e proposte al seguente indirizzo:

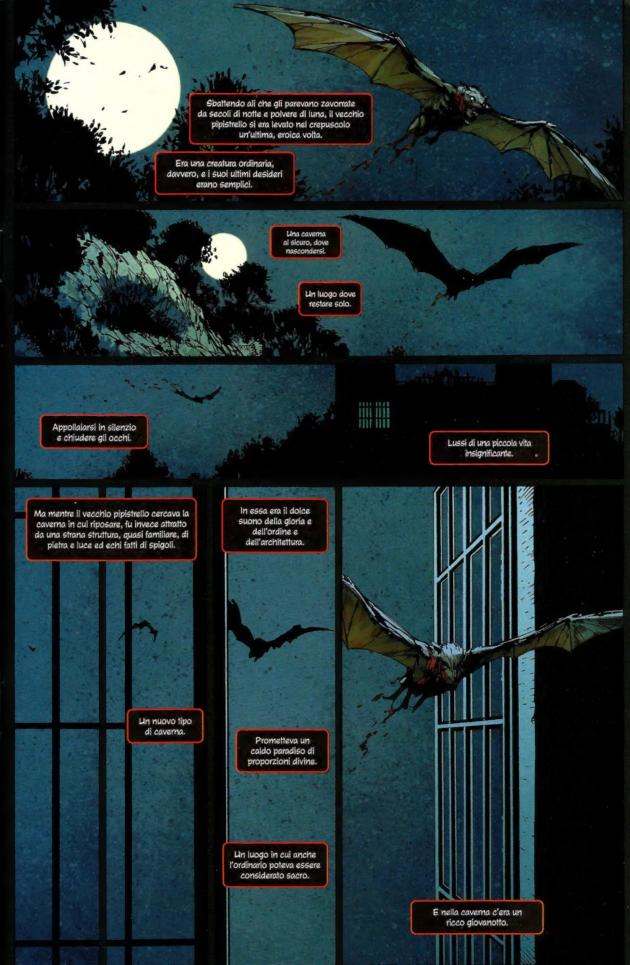
BATMAN

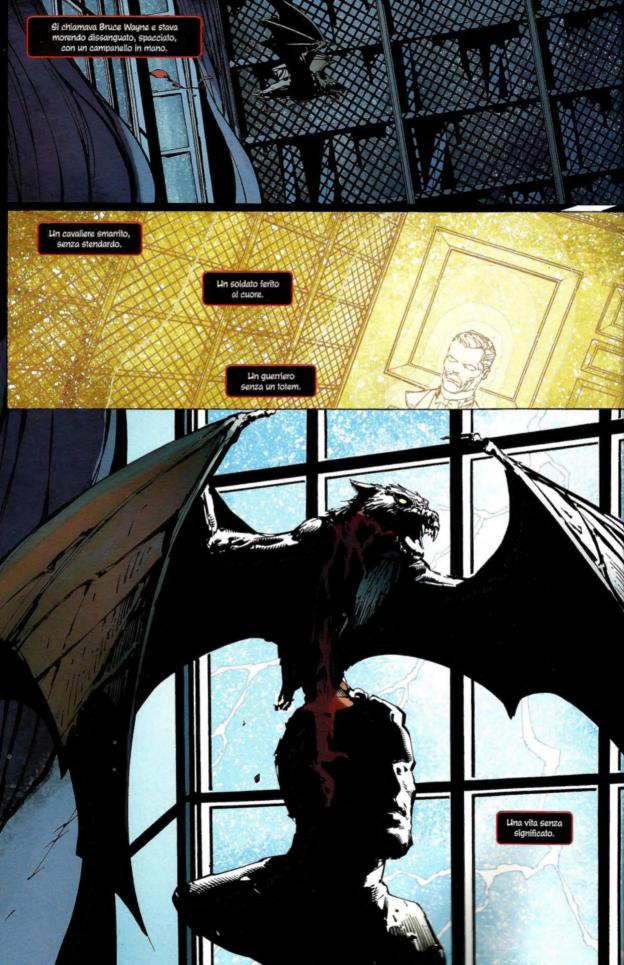
Planeta D®Agostini Cómics · Planeta D®Agostini, S.A. Diagonal, 662-664, 7° D. 08034 Barcelona (Spagna).



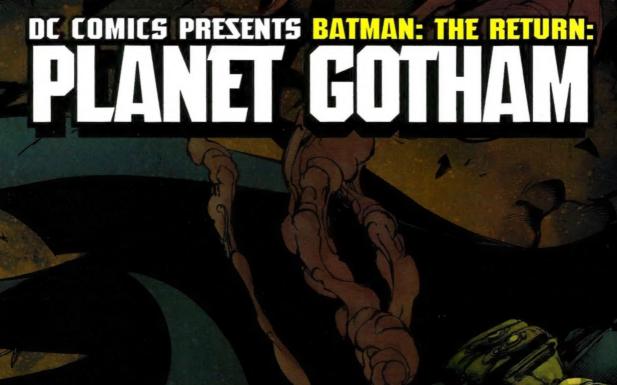












DC COMICS PRESENTA BATMAN: IL RITORNO: PIANETA GOTHAM

GRANT MORRISON TESTI
BATT & RYAN WINN CHINE
JANELLE SIEGEL ASS. EDITOR
COPERTINE DI DAVID FINCH & GENE HA

DAVID FINCH MATITE
PETER STEIGERWALD COLORI
MIKE MARTS EDITOR
BATMAN CREATO DA BOB KANE



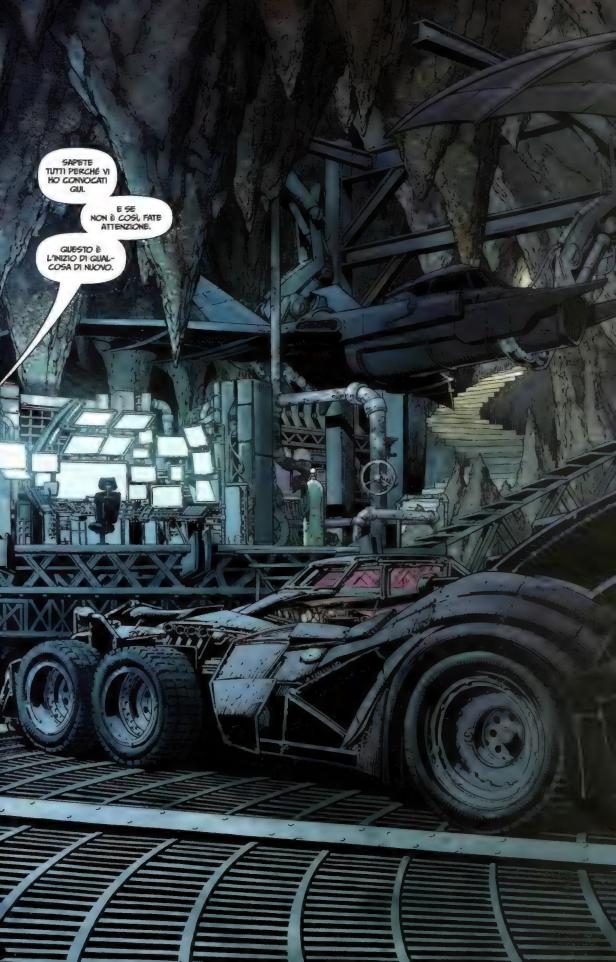






























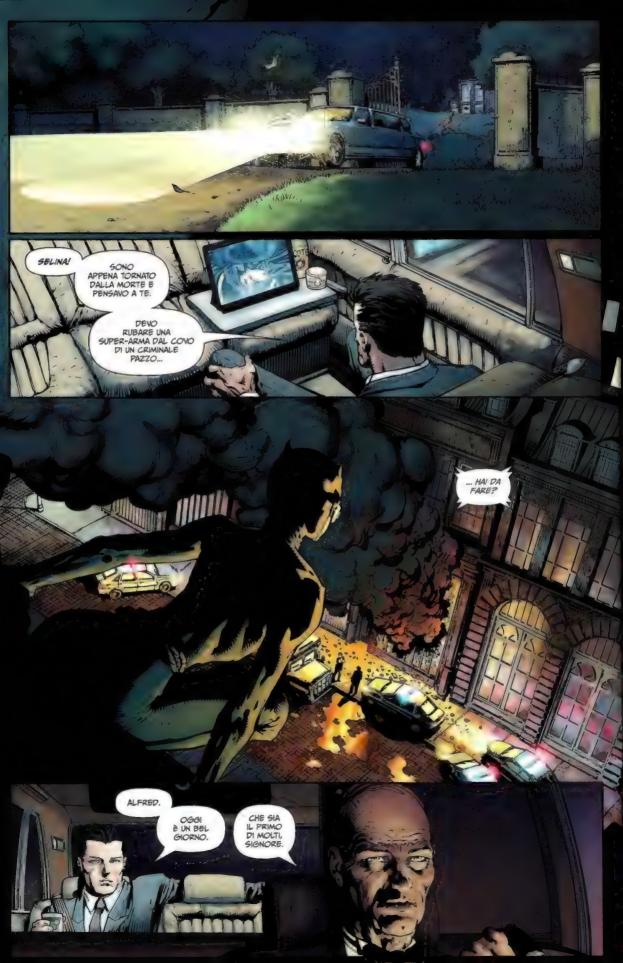








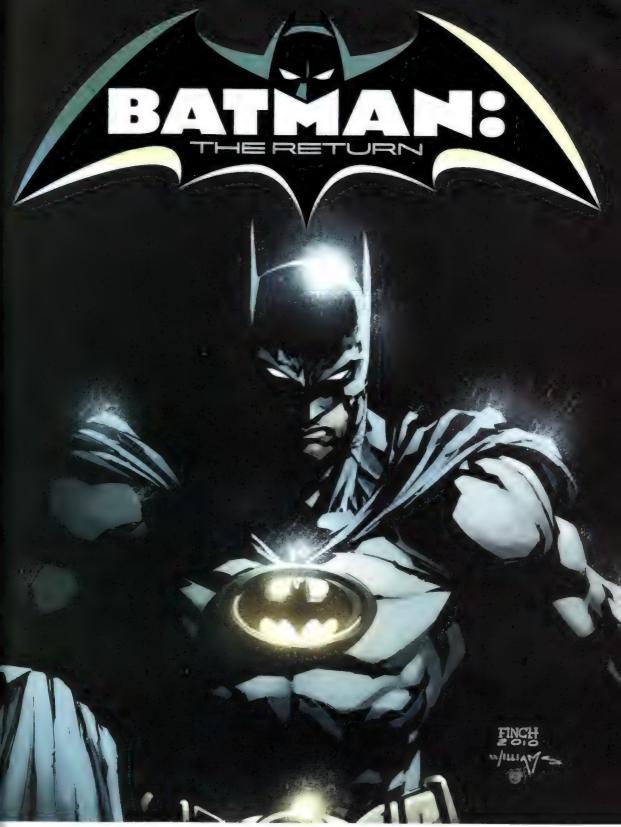








CONTINUA...



UNO SGUARDO DIETRO LE QUINTE





... e la versione definitiva a colori. Per questa copertina, **Gene** è stato ispirato dall'iconografia cristiana, soprattutto le immagini dei quaranta giorni di Gesù nel deserto, per sovvertire di proposito le solite atmosfere cupe e gotiche di Batman.



Quando **Grant Morrison** ha iniziato a parlare delle sue idee per *Batman Incorporated*, una delle prime cose che ha menzionato è stata che Bruce Wayne avrebbe indossato un nuovo tipo di costume.

BATMAN: IL RITORNO DESIGN DERATMAN



Qui mostriamo diversi design dell'artista di Batman: il Ritorno e Batman: Cavaliere Oscuro, David Finch.

Notare gli specifici design di **David** per la polsiera di Batman e le armi degli stivali. Non tutte queste idee sono state incluse nella versione definitiva, ma sono ottimi esempi di come si desiderava spingere il costume di Batman oltre i precedenti limiti.



Ecco un esempio di come le tavole inchiostrate da Batt appaiano accanto alle matite originali di David Finch.

BATMAN: IL RITORNO - COMPARAZIONE DI MATITE E CHINE



Il compito dell'inchiostratore è di prendere le pagine a matita e portarle al punto dove è possibile colorarle e stamparle. Le sei pagine seguenti sono uno sguardo esclusivo alla sceneggiatura definitiva di Grant Morrison per BATMAN: IL RITORNO. Non troverete nulla di simile in nessun altro posto!



GRANT MORRISON

Editore: DC COMICS Serie: BATMAN INC.

Titolo: BATMAN: IL RITORNO #1 - "Pianeta Got-

ham" (30 pagine) Testi: Grant Morrison Disegni: David Finch

DEFINITIVO

PAGINA 1

Vignetta 1

Ciao, David.

Iniziamo con una vignetta che nessuno si aspetta. Ti assicuro che avrai le agognate scene con la famiglia di Batman, in cambio di queste assurde sequenze da Discovery Channel all'inizio... ma credo che sia un ottimo principio... quindi vediamo la scena naturalistica più bella di tutto il DCU! Iniziamo con alcuni PIPISTRELLI. Il cielo notturno e la pagina sono dominati da una splendida luna piena, con i crateri ben visibili, sospesa come un sogno nel cielo. Ce ne sono tre: un grosso e vecchio bastardo al centro e due più giovani che svolazzano intorno al primo.

DIDA 1: I pipistrelli sono molto diffusi sulla costa orientale degli Stati Uniti d'America, e quei tre, in quella notte di luna piena non erano meno ordinari del resto della loro razza. (Angolo in alto a destra grazie...)

Vignetta 2

Ora vediamo la luna dall'imboccatura di una CAVERNA della quale si intravedono i margini dell'ingresso su entrambi i lati, come se fossero un sipario aperto che incornicia la scena. Inquadrati e illuminati da dietro dalla luce della luna sono i tre pipistrelli, che lottano a mezz'aria. I pipistrelli più diffusi nella zona dell'Emisfero Settentrionale dove si trova Villa Wayne sono abbastanza piccoli, ma per licenza visiva e seguendo l'esempio di Frank Miller, renderemo quelli di Gotham più grandi e minacciosi nell'aspetto. I pipistrelli proteggono il territorio, ma raramente lottano, di solito si limitano a emettere versi, quindi dobbiamo rendere tutto iper-realistico perché sembri più un duello di artigli e denti e ali. (Puoi cercare lotte tra pipistrelli online per capire a quali noiosi liti a testa in giù si limitino solitamente.)

DIDA 2: Un po' più grandi, forse, un po' più aggressivi, quella notte, ma non per questo

degni di nota.

DIDA 3: Insignificanti, nel grande ordine delle cose, come qualunque altra cosa sarebbe,

misurata in quello stesso ordine.

DIDA 4: Quel particolare pipistrello, in quella specifica notte, era una creatura insignificante,

al termine del suo ciclo vitale di guarant'anni.

VIGNETTA 1

Ravvicinata del muso urlante del nostro "eroe", il vecchio pipistrello. Magari ha qualche segno distintivo. I pipistrelli vivono fino a 40 anni e mi immagino che questo sia lo stesso che ha spaventato Bruce Wayne nella caverna (vedi Il ritorno del Cavaliere Oscuro) nel mezzo della sua schermaglia con gli altri due.

DIDA 1: Come succede in ogni esistenza, con il tempo si era fatto sempre

più consapevole della presenza di altri come lui, ma più giovani,

più aggressivi, più inclini a proteggere i confini del territorio con la forza.

DIDA 2: E come succede in ogni esistenza, anche quella notte era inevitabile.

Vignetta 2

Campo lungo - il vecchio pipistrello precipita - gli altri volano via disordinatamente.

DIDA 3: Quella notte qualcosa di più grande...

DIDA 4: Più veloce.
DIDA 5: Più sveglio.
DIDA 6: Più giovane.
DIDA 7: Più affamato.

Vignetta 3

Il vecchio pipistrello è nell'erba, come morto.

DIDA 8: Migliore si manifestò.

Vignetta 4

Ma poi si ALZA, sorreggendosi su una sola ala, spinto da una forza inspiegabile (ovviamente la sua indole tenace ci deve ricordare Batman, David). I suoi occhi incontrano i nostri.

DIDA 9: Ma quel vecchio

volatile...

DIDA 10: Quel vecchio pipistrello

bastardo non era pronto

a morire.

DIDA 11: Non lì, non in quel

momento.





Vignetta 1

Quattro vignette verticali, qui, David, per dare la sensazione di immensa altezza della caduta. Guardando verso l'alto vediamo Batman che spinge l'uomo e il suo prigioniero giù dall'orlo della torre proprio mentre l'elicottero ESPLODE. Come essere colpito da un quarterback a tutta velocità, quindi facciamo in modo che i lettori capiscano l'impatto quando Batman prende la decisione e colpisce. Il cattivo spara all'aria, oltre Batman.

Vignetta 2

Ora guardiamo in basso, mentre le tre figure cadono vorticando verso il terreno, che è ancora lontanissimo. Il bombarolo, sudato, con gli occhi sgranati, si regge alla vita di Batman. Nella presa d'acciaio del suo braccio sinistro, Batman tiene il bambino urlante. Con la destra, sta già staccando l'imbragatura della bomba del cattivo.

Vignetta 3

Ora passa a un campo lungo - qualcuno in primo piano indica le minuscole figure che cadono stagliandosi contro l'immensa massa della torre. Il padre del ragazzo, lo SCEICCO, esce dalla limousine. Polizia e sicurezza indicano con le dita. Corrono verso l'edificio.

Vignetta 4

Ora avvicinati nuovamente alle figure in caduta, con Batman che usa il grimaldello che ha in bocca per disinnescare la bomba... Il bombarolo è ancora attaccato alla vita di Batman, con espressione terrorizzata. Il ragazzo grida. Il ROTORE dell'elicottero volteggia verso di loro.

Vignetta 1

Siamo tra i poliziotti che corrono in avanti, armati. Fanno cenno alla gente di arretrare mentre il rotore cade verso terra. Non c'è movimento davanti a loro per via dell'airbag. Il nostro PDV è da sotto il margine di quest'ultimo, quindi non vediamo nessuno lassù, nessun movimento.

Vignetta 2

Poi BAM appare il cattivo, sbattuto verso L'ALTO così forte che praticamente sta tornando nella direzione dalla quale è arrivato.

Vignetta 3

Ora Batman è sullo spiazzo sotto all'hotel con il bambino, che è scosso e confuso - l'airbag inizia a sgonfiarsi dietro di loro.

Vignetta 4

Da sopra. Il padre corre verso il figlio, accompagnato dalla security. I poliziotti stanno portando via il bombarolo.

SCEICCO 1:

Come posso ricompensarti?

Vignetta 5

Lo sceicco è sconvolto, colpito e anche un poco spaventato dal gelido sguardo di Batman.

SCEICCO 2:

Il piccolo è la mia vita.

SCEICCO 3:

Prendi soldi... auto...

SCEICCO 4 (più piccolo): ... g-gioielli...

Vignetta 6

Batman è freddo nelle sue accuse allo sceicco.

BATMAN 5:

Non hai niente che io

voglia, farouk.

BATMAN 6:

Ciò che hussain sa ti può

distruggere.

BATMAN 7:

E io so cosa lui sa.

Vignetta 7

Sale il fumo intorno a lui. Quelli dei servizi segreti si allontanano.

BATMAN 8:

Sei il prossimo.

Vignetta 8

Il fumo si dirada e lui non c'è più. Magari inquadratura dall'alto. Scegli tu, David.

SCEICCO 9:





Vignetta 1

Inquadratura laterale. Batman colpisce il suolo di schiena, palmi piatti per assorbire l'impatto (lo zaino alato si ripiega). Traktir gli corre incontro, come un toro, alzando i pugni sopra alla testa per colpire Batman.

BATMAN 1: Robin!

Vignetta 2

Stesso PDV. Batman arretra, colpisce il mostro al ventre con entrambi i piedi, usando la spinta per farlo ribaltare, nella vasca.

BATMAN 2: Non sono il tuo

BATMAN 3: nemico!

TRAKTIR 4: Qui nell'arena finale tutti gli uomini sono nemici di Traktir!

Vignetta 3

Batman respinge Traktir.

TRAKTIR 5: glauuf

Vignetta 4

Gambe e stivali di Batman in primo piano mentre

Traktir si rialza, unghie che artigliano il margine di cemento della vasca per sollevarsi, ringhiando.

TRAKTIR 6:

Non spezzerai mai Traktir!

TRAKTIR 7:

Traktir non cadrà mai!

TRAKTIR 8:

Uomo vampiro!

Vignetta 5

Guardiamo le spalle di Traktir di nuovo in piedi, che squadra Batman, indomito, che punta le pistole alla sua testa. Batman lo guarda, calmo, attirando la sua attenzione verso la donna... Dietro, Spidra si tira a sedere, toccandosi il collo. Batman ha attaccato con nastro medico lo spesso ago attorno alla sua gola. Lei ha gli occhi sgranati mentre allunga una mano verso Traktir, fuori inquadratura.

BATMAN 9:

Traktir, aspetta.

BATMAN 10:

L'hanno strangolata, ma ora respira, vedi?

BATMAN 11:

Le ho salvato la vita. Spidra, giusto?

BATMAN 12:

Chi vi ha fatto questo?

Vignetta 6

Traktir indica, timoroso. Batman si guarda alle spalle, oltre il nostro PDV, con una smorfia mentre capisce dove si trova Robin.

TRAKTIR 13:

Laggiù.

TRAKTIR 14:

Quella carcassa era la sua culla.

TRAKTIR 15:

Lo chiamavano "Senza Padre"!

Vignetta 1

Ora STACCA sul sinistro EPILOGO. Inquadratura a livello pavimento e in primo piano gli stivali dell'Eretico che marciano lungo il corridoio di una base segreta hi-tech in stile Bond, ricavata in una montagna da qualche parte. Qualcuno cammina accanto a lui. Le basi del Leviatano sono quartieri generali temporanei e nomadistici in stile James Bond!

DIDA 1: Otto ore dopo. Leviatano.

BALLOON 2: ... la nostra struttura in yemen è stata violata, sceicco

Ibn Ali Farouk.

BALLOON 3: Essa è nelle mani del nemico.

BALLOON 4: E non è l'errore più disonorevole che hai commesso.

Vignetta 2

Lo sceicco è davanti allo schermo - e sullo schermo c'è il classico cattivone in ombra con sedia dallo schienale alto che impedisce di capire i dettagli. Abbiamo semplicemente la sensazione di un incappucciato. Si trova in una specie di sala riunioni con un lungo tavolo. Luci soffuse, d'atmosfera. Stile Bond. Oltre la sedia c'è un LOGO sulla parete - controlla Kali Yantra, che è il glifo indù che indica Kalì. Non useremo i dettagli del simbolo, solo la forma, che è essenzialmente un QUADRATO BIANCO con quattro forme a "T" appiattite su ogni lato del quadrato. Al centro c'è un circolo nero. Il tutto è contenuto in un cerchio nero che può essere riprodotto su striscioni, fasce al braccio e uniformi. L'idea è di creare un simbolo che ricordi alla lontana una svastica nazista o un logo aziendale. Si tratta di un'organizzazione criminale in grande stile, come H.I.V.E. o Hydra: il KULTEK, che faranno parlare parecchio di loro nella storyline dell'anno prossimo.

BALLOON 5: Hai quasi portato lui qui.

BALLOON 6: Il Cavaliere Oscuro.

BALLOON 7: Qui.

SCEICCO 8: Mi perdoni... io...

Vignetta 3

Lo sceicco suda nervosamente mentre guarda verso la luce dello schermo, oltre noi. Un uomo ricco e fiero che supplica di essere risparmiato. L'eretico scivola lungo il corridoio e nella porta che dà sulla sala riunioni, terrificante, senza volto. Ha la mano guantata con le sottili dita artigliate sulla spalla di un BAMBINO.

BALLOON 9: Sai che non posso tollerarlo.

SCEICCO 10: Non saprà nulla da me, glielo

assicuro.

SCEICCO 11: Posso organizzare un esercito

stanotte stessa, riconquistare la

base...

SCEICCO 12: ... la prego...

BALLOON 13: Ma come punire efficacemente un

padre orgoglioso come te?





BATMAN INCORPORATED- STUDI PER IL LOGO Ecco l'evoluzione del logo di Batman Incorporated a opera di Rian Hughes.







CHECKIUST

2011



BATMAN

SUPERMAN



· BATMAN N. 51 Morrison II Finch (Batman: The Return I USA) I 48 pp.

Dopo aver vagato lungo il flusso temporale, scoprendo vari e intriganti misteri che riguardano da vicino la sua famiglia — e anche la sua città, Gotham City — Bruce Wayne è riuscito a tornare nel presente. Sotto le mentite spoglie di Insider (condizione che gli ha consentito di muoversi con una certa libertà) ha potuto prendere atto dei numerosi combiamenti verificatisi in sua assenza e che hanno riguardato il ruulo dei suoi collaboratori più stretti. Una volta raccolte tutte le informazioni, Bruce si appresta ora a prendere importanti decisioni su come affrontare questo cambiamento dello status quo della bat-famiglia, alla luce dei suoi ambiziosi planti futuri...



· SUPERMAN N. 53 Straczynski | Barrows (Superman 705-706 USA) I 48 pp.

Superman ha cominciato a mostrarsi più duro, meno propenso al dialogo e più aggressivo con le persone inclini ad arrecare danno agli altri. Batman (Dick Grayson) che da un po' di tempo lo tiene sott'occhio, ha ripreso Clark censurando questo suo comportamento che, invece di aiutarlo a ricreare un rapporto di fiducia con la gente, rischia di isolarlo definitivamente. L'Uomo d'Acciaio ha versato la proverbiale goccia che ha fatto traboccare il vaso quando, nello stato dell'Ohio, si è scontrato con un uomo dotato di poteri kryptoniani (acquisiti grazie a un cristallo di Nuovo Krypton caduto sulla Terra). La battaglia ha lasciato la città teatro della scontra mezza devastata; e, di fronte a quella spettacolo, la gente ha cominciato a domandarsi se, dapo Nuovo Krypton, Superman non rischi di causare la distruzione anche della Terra. Intanto, in Indiana, Lois si è rincontrata con un vecchio amico e ha avuto modo di riflettere sulla sua esistenza, su come sarebbero andate le cose se solo avesse avuto una vita un po' più... normale.

· RED ROBIN N. 5 Nicieza 31 To (Red Robin 17-20 USA) 1 96 pp.

Red Robin ha stilato una lista di obiettivi da portare a termine, comprendente i nomi di vari criminali da assicurare alla giustizia; ma ora sì è reso conto che forse il suo proposito non è così realizzabile come credeve e per varie ragioni... La nuova Lince è innocente a colpevole? È che dire della giustiziera Promise, cansiderata una terrorista dalle autorità russe? Irverete tutte le risposte all'interno di questo volume nel quale, fra l'altra, assisterema anche a uno scontro con Cotman e Calculator, a un allucinante viaggio per il mondo virtuale di Unternet e al ritrovo fra Time e i suoi vecchi amici. Un rincontro che lascia un saperu un pa' amaro in bocca a Red Robin visto che tra le fila dei Giovani l'itani si ritroverà a tu per tu con il nuovo Robin... Damian Wayne!



· SUPERMAN DI GEOFF JOHNS: BRAINIAC

Johns H Frank

(Action Comics 866-870, Superman New Krypton Special USA) I 136 pp.

Molti anni fa, Brainiac giunse su Krypton e, molgrado la resistenza dei nativi, riuscì a impossessarsi della città di Kandor per inserirla nella sua collezione privata di città in bottiglia. Un simile crimine rese il personaggio il nemico naturale di Superman e, non a caso, da quella volta il coluana e l'Uomo d'Acciaio si sano scontrati in ripetute occasioni. In questo volume, i due storici rivali tornano ad affrontarsi (nel loro primo scontro faccia a faccia) all'interno della saga Brainiac, un'avventura di capitale importanza dalla quale dipendono il futuro della Terra e quello di una razza quasi estinta.

- BATMAN: ARKHAM CITY N. 1 Dini 14 D'Anda (Batman: Arkham City 1 USA) 1 24 pp.

· BATMAN: ARKHAM CITY N. 2
Dini II D'Anda
(Batman: Arkham City 2 USA) I 24 pp.

UNIVERSO DO





UNIVERSO DC

· GIOVANI TITANI N. 5 Krul II Scott II Melo (Teen Titans 88-92, Wonder Girl 1 USA) I 144 pp.

Zombie, storie d'amore e Batman! Cosa si può chiedere di più? Che ne dite del rientro di Ravagar o magari dell'apparizione di nuavi e misteriosi personaggi? Questo nuovo volume di Giovani Titrani segna il ritorno ad alli livelli qualitativi per la collana dei nostri eroi can una serie di episodi scritti da J.T. Krul che rasentano la perfezione, merito anche della collaborazione con artisti di grido quali Nicola Scott, Adriana Melo e Georges Jeanty. Non perdetevi l'inizio di un nuovo emozionante ciclo che rivoluzionerà il mando dei Giovani Titani!



· NEL GIORNO PIÙ SPLENDENTE N. 10 Johns || Tomasi || Reis || Gleason || Syaf || Clark || Prado (Brightest Day 17-18 USA) I 48 pp.

Se desideri avere ulteriori informazioni sui fumetti di Planeta D^aAgostini o fare delle domande alla redazione, cerca sul sito web www.planetadeagostinicomics.it



· LANTERNA VERDE: GUERRIERI DI SMERALDO

Marz || Dixon || Banks || Johnson || Pelletier

(Green Lantern 99-106, Green Arrow 136 USA) I 208 pp.

Un viaggio nel tempo, tanto avventuroso quanto costellato di rischi, farà incontrare Kyle Rayner e un giovane Hal Jardan; insiame, le due Lanterne Verdi condivideranno un'avventura mazzafiato che li vedrà fronteggiare criminali galattici di spicco come Kalibak e niente meno che... Parallax. E mentre la battaglia infuria, un attonito Jordan avrà modo di scoprire le tragedia che il futuro ha in serbo per lui; un futuro dove Hal nan esiste nemmeno più. Green Lantern: Guerrieri di Smeraldo, un albo realizzato da Ron Marz, Darryl Banks e Chuck Dixon, raccoglie una delle migliori avventure di quell'epoca — erano gli anni Novanta — in cui Rayner era l'unica Lanterna Verde dell'universo.



· LANTERNA VERDE N. 17 Johns | Mahnke

(Green Lantern 61-63 USA) I 72 pp.

Il misterioso avversario di Hal Jordan e dei suoi nuovi alleati ha riunita quasi tutte le enitià dello spettro emazionale e, non appena Flosh è riuscito a sbarazzarsi dell'influenza del parassita cosmico noto come Parallax, ha gettato la maschera rivelando di essere in realbà... Krona, il rinnegatol Nel frattempo, Atrocitus continua la sua ricerca del Carnaio, l'incarnazione della rabbia, il cui devastante potere sta causando stragi a non finire sulla Terra. Dal canto loro, i Guardiani dell'Universo cominciono a essere stanchi del comportamento di Hal Jordan, sempre molto restio a tenerli informati sulle sue attività.